

**Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 10 No 2 (2016) 184-202**

ISSN (Print) : 1858-4985

<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DAN  
AKTIVITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SDN SUKABUMI 1 DAN 6 GUGUS 02 TAHUN  
PELAJARAN 2014/2015 DI KOTA PROBOLINGGO**

Dwi Rohyati

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana,  
Universitas Kanjuruhan Malang

**Abstract**

*This research aims to know the influence of instructional media usage and learning activity on social learning achievement of fifth graders at SDN Sukabumi 1 and 6 Probolinggo. Sixty eight (68) students were invoked as respondents in which thirty four (34) students were from SDN Sukabumi 1 Probolinggo and the rest were from SDN Sukabumi 6 Probolinggo. The results showed that there was significant influence of instructional media usage, learning activities, and instructional media usage and learning activities simultaneously on social learning achievement of fifth graders at SDN Sukabumi 1 and 6 Probolinggo.*

*Keywords: instructional media, learning activity, learning achievement*

**PENDAHULUAN**

Pembangunan pendidikan nasional terus mengalami dinamika baik menyangkut kurikulum, format materi, sarana dan prasarana, maupun sistem dengan penyempurnaan yang kontinu. Pengembangan pendidikan nasional lebih banyak menggunakan instrumen kurikulum dari pada komponen lain. Kurikulum sekolah merupakan instrumen strategis untuk pengembangan kualitas sumber daya manusia baik jangka pendek maupun jangka panjang, kurikulum juga memiliki koherensi dalam pencapaian tujuan sekolah dan atau tujuan

pendidikan. (Muhammad Joko Susilo, 2007).

Perubahan kurikulum merupakan salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Mulai tahun 2001/2002 telah diperkenalkan kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan pengembangan dari kurikulum 1994. Kini, Kurikulum Berbasis Kompetensi (kurikulum 2004) telah disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mulai diberlakukan tahun 2006. KTSP merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat dan bangsa

dalam penguasaan ilmu dan teknologi seperti yang digariskan dalam GBHN.

Dimana pengembangan KTSP oleh tingkat satuan pendidikan harus mengacu kepada prinsip-prinsip yang khas edukatif, yaitu kegiatan yang berfokus pada kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Cara pengelolaan kegiatan belajar mengajar, cara menyediakan pengalaman belajar dan cara memilih strategi pembelajaran disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas, sumber belajar dan lingkungan yang memungkinkan untuk mendukung penyesuaian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa harus relevan dengan keunikan masing-masing karakteristik pokok bahasan dalam setiap mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk memiliki pengetahuan (*knowlwdge*), pemahaman (*komprehensi*) dan penerapan (*aplikasi*) adalah IPS. Dimana materi yang menjadi bahan pembelajaran IPS untuk kelas V SD adalah mengenai kajian sejarah.

Manusia Indonesia menjadi inti sejarah Indonesia, yang harus melukiskan dari segi (1) pertumbuhan sifat kebangsaan sebagai bangsa Indonesia; (2) perjuangannya untuk menjadi bangsa yang bersatu dan merdeka; (3) orang-orang besar serta aliran-aliran, dan paham yang mempengaruhi perjuangan itu, serta gerakan-gerakan massa yang menjadi dasar perjuangan; (4) perjuangan untuk mewujudkan cita-cita kehidupan sebagai bangsa yang bebas, adil, makmur, dan bahagia (Moh, R. Ali, 2005: 350). Untuk mencapai tujuan dan kegunaan sejarah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat, mengingat kegiatan pembelajaran sejarah (materi sejarah adalah peristiwa masa lalu) akan cenderung membosankan bagi peserta didik, apabila metode ceramah dan mencatat mendominasi pembelajaran.

Dalam upaya membangkitkan keaktifan peserta didik, pendidik dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi aktualisasi peserta didik. Bahkan pendidik sendiri harus berupaya menjadikan aktivitas yang dilakukan

sebagai bagian dari aktualisasi diri. Mengajar dan memberi umpan balik pada peserta didik tidak dianggap sebagai beban. Aktivitas kerja telah menjadi bagian bermain, sehingga peluang mengembangkan kreativitas bagi pendidik maupun peserta didik cukup besar.

Oleh karena itu pembelajaran IPS perlu didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Salah satunya adalah media audio visual yang saat ini sangat populer digunakan dalam dunia pendidikan yaitu Audiovisual Interaktif yang direkam dalam compact (video) disk. CD dapat mengakses berbagai macam data dan obyek yang tidak dapat dilihat secara langsung, karena faktor lokasi yang jauh atau proses yang memakan waktu sangat lama. CD dapat dilengkapi dengan narasi atau suara lain yang dapat ditangkap dengan indera pendengaran. CD pembelajaran semacam ini disebut dengan CD pembelajaran interaktif atau Audiovisual Interaktif yang dikendalikan dengan komputer dan dapat didisplaykan dengan LCD (*Liquid Crystal Display*).

Tuntutan pembelajaran berbasis teknologi informasi ataupun perkembangan teknologi pembelajaran yang relatif cepat memungkinkan produksi CD sebagai program pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang sulit. Rumah-rumah produksi, termasuk Pustekkom Diknas sudah banyak memproduksi CD pembelajaran interaktif dengan program Macromedia flash. Disamping itu guru dapat menciptakan sendiri dengan program yang lebih sederhana dan telah populer yaitu *Microsoft Power Point*.

Pada pembelajaran interaktif ini tugas siswa mempelajari dengan melihat serta mengamati proses-proses yang disajikan, siswa dituntut aktif untuk mengerjakan kegiatan yang diminta dalam program. Apabila siswa kurang jelas maka dapat diputar kembali sehingga akan memudahkan guru untuk menambah penjelasan. Karena dikendalikan dengan komputer, maka antara guru dan siswa masih dimungkinkan untuk berinteraksi ketika media ini ditayangkan.

Peran guru di sini tetaplah penting, karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dan juga antara siswa dengan siswa. Strategi pembelajaran dengan bantuan media ini dapat dirancang sedemikian rupa oleh guru sehingga dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran aktif sebagaimana yang diharapkan dalam KTSP dapat terwujud yang pada akhirnya prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Selama ini berdasarkan observasi awal pembelajaran IPS pada siswa Kelas V SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo cenderung, dari sekian banyaknya siswa tersebut, masih banyak yang mengalami kesulitan dalam belajar, terlihat dari adanya siswa-siswa yang enggan belajar dan tidak bersemangat dalam menerima pelajaran di kelas. Siswa juga ada yang belum aktif dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan. Sehingga hasil belajarnya pun menjadi kurang memuaskan karena masih banyak nilai

siswa dibawah standar ketuntasan yakni dibawah 7 (daftar nilai rapot semester 1 tahun ajaran 2014/2015). Hal tersebut dikarenakan guru dalam memberikan materi pelajaran hanya mengandalkan buku paket dan LKS sebagai pendukung belajar siswa, guru jarang memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana belajar siswa yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Hal itulah yang menjadi permasalahan peneliti, sehingga peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang pengaruh penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar yang dicapai oleh siswanya.

Berdasarkan pertimbangan pemikiran di atas maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014/2015 di Kota Probolinggo”.

Media Pembelajaran menurut *National Educational Association* (Azhar Arsyad, 1996: 5) adalah bentuk-bentuk komunikasi baik

tercetak maupun *Audiovisual* dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.

Menurut Seels & Richey (1994: 146) Media (*medium*) merupakan alat komunikasi, yakni segala sesuatu yang membawa informasi atau pesan-pesan dari sumber informasi kepada penerimanya (mencakup film, TV, bahan, cetak, radio, diagram, dan sebagainya). Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah mencakup semua bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pesan /informasi dengan tujuan pembelajaran.

*Association for Educational Communication and Technology /AECT* (1994: 201) mendefinisikan media sebagai berikut : “Media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi”. Selanjutnya AECT (1994: 200) mendefinisikan guru media (*mediated Teacher*) adalah seorang guru yang menyajikan pelajarannya dengan menggunakan media. Sementara itu media pendidikan (*Educational media*) menurut AECT

adalah a) media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan instruksional disamping guru, buku teks dan papan tulis; b) nama historis yang dipakai untuk bidang/kawasan (Teknologi pendidikan).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai definisi media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang siswa dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Menurut Sardiman (2004) aktivitas

belajar merupakan prinsip atau azas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar.

Sedangkan Poerwadarminta (1991: 108) mengatakan bahwa “aktivitas adalah keaktifan, kegiatan, kesibukan kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan ditiap bagian kerja diperusahaan”. Sedangkan menurut S. Nasution (1986: 88) mengatakan bahwa “aktivitas adalah azas yang terpenting oleh sebab belajar sendiri merupakan suatu kegiatan”.

Aktivitas yang dimaksudkan di sini bukan hanya aktivitas fisik tetapi mencakup aktivitas mental. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut saling berkait. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif

untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan pendapat tersebut, aktivitas siswa dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan pada dirinya baik yang tampak maupun yang tidak tampak.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Montessori (dalam Slameto, 2003) menyatakan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Pernyataan Montessori ini memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Sedangkan Rousseau (dalam Slameto, 2003) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan

itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dengan melakukan usaha secara maksimal yang dilakukan oleh seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai. Menurut arif Gunarso (dalam Lina, 2009: 5),” hasil belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang yang telah melaksanakan usaha-usaha belajar”. Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukannya. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono (2006: 5), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum

belajar. Dari sisi guru, adalah bagaimana guru bisa menyampaikan pembelajaran dengan baik dan siswa bisa menerimanya.

Menurut Mudjiono (2002), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengetahuan atau ingatan dan pemahaman merupakan kognitif tingkat rendah, sedangkan yang termasuk kognitif tingkat tinggi yaitu aplikasi, analisis, sintesis dan juga evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap siswa yang terdiri dari

lima aspek yakni penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek pada ranah psikomotoris yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah hasil belajar yang menjadi objek penilaian, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah. Hal tersebut dikarenakan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi dari pembelajaran menurut Tu'u (2004: 76).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam

berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kuantitatif, dimana menurut Margono (1997: 103) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Penelitian kuantitatif mengambil jarak antara peneliti dengan objek yang diteliti. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen-instrumen formal, standar dan bersifat mengukur (Sukmadinata, 2006: 95).

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah permasalahan asosiatif, yaitu suatu pertanyaan peneliti yang bersifat menghubungkan dua variabel atau lebih. Hubungan variabel dalam penelitian adalah hubungan kausal, yaitu hubungan yang bersifat sebab akibat. Ada variabel independent (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependent (dipengaruhi). Variabel independent dalam penelitian



ini adalah penggunaan media interaktif (X1) dan aktivitas belajar (X2), dan variabel dependent adalah prestasi belajar siswa (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Sukabumi 1 Kota Probolinggo yang berjumlah 34 siswa, dan siswa kelas V SDN Sukabumi 6 Gugus 02 Kota Probolinggo yang berjumlah 34 siswa. Sehingga total populasi dalam penelitian ini adalah sebesar 68 siswa. Mengingat jumlah populasi yang sedikit, dan mengacu pada ketentuan tersebut, maka peneliti ingin meneliti keseluruhan populasi dalam penelitian ini menjadi sampel penelitian. Sehingga penelitian ini disebut sebagai studi populasi atau studi sensus (Arikunto, 1998: 115).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam jenis penelitian ini adalah angket digunakan untuk mengukur skor penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar siswa. Pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar siswa disusun oleh peneliti berdasarkan kajian teori dalam

rancangan indikator-indikator beserta kisi-kisinya. Setiap indikator pernyataan dalam angket diberi bobot tertentu dengan rentang nilai 1-5. Selain itu, penelitian ini menggunakan dokumen yang digunakan adalah data mengenai prestasi belajar siswa pada yang diambil dari nilai rata-rata nilai raport.

Analisis data dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi berganda. Teknik analisis ini digunakan untuk melihat besarnya pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Adapun perhitungan analisis regresi berganda dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 14.0.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif terhadap prestasi belajar siswa”. Untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang

signifikan atau tidak, dilakukan dengan melihat nilai probabilitas  $t_{hitung}$  hasil perhitungan SPSS 14. Dari perhitungan regresi berganda (tabel 12) diperoleh nilai probabilitas  $t_{hitung}$  sebesar 0,013 dengan syarat atau signifikansi yang ditentukan adalah 5% atau 0,05. Karena probabilitas  $t_{hitung}$  lebih kecil dari 0,05 ( $0,013 < 0,05$ ) maka keputusan yang dapat diambil adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan besarnya pengaruh variabel  $X_1$  terhadap variabel  $Y$  dapat dilihat dari nilai  $r$  partial yang diketahui sebesar 0,332.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa”. Untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak, dilakukan dengan melihat nilai probabilitas  $t_{hitung}$  hasil perhitungan. Dari perhitungan regresi berganda (tabel 12) diperoleh nilai probabilitas  $t_{hitung}$  sebesar 0,000 dengan syarat atau

signifikansi yang ditentukan adalah 5% atau 0,05. Karena probabilitas  $t_{hitung}$  lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka kesimpulan yang dapat diambil adalah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan besarnya pengaruh variabel  $X_2$  terhadap variabel  $Y$  dapat dilihat dari nilai  $r$  partial yang diketahui sebesar 0,691.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa.” Hasil perhitungan regresi berganda seperti yang tercantum dalam tabel 13 dapat diketahui bahwa nilai probabilitas  $F_{hitung}$  adalah sebesar 0,000 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ( $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ ). Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan besarnya pengaruh

keeretan hubungan (R) antara penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar 0,710.

***Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo***

Dari hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif terhadap prestasi belajar siswa, dimana variabel penggunaan media interaktif memberikan kontribusi pengaruh sebesar 39,8% terhadap variabel prestasi belajar siswa.

Pembahasan hasil penelitian diatas menunjukkan penggunaan media interaktif menghasilkan pengaruh yang signifikan pada prestasi belajar siswa, hal ini cukup relevan mengingat Media yang dipergunakan dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pelajaran, karena melalui media siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih lengkap. Keluasan materi yang didapat oleh siswa ini akan menimbulkan

minat belajar yang baru, karena konsep yang dijelaskan oleh media dapat disajikan dengan rekreatif dan menarik. Hal itu sejalan dengan pendapat Arif S. Sadiman (2008: 16), yang menyatakan media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya: 1) memperjelas penyajian pesan; 2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 3) meningkatkan keaktifan siswa; 4) mengatasi kesulitan guru.

Melalui penggunaan media interaktif, siswa menjadi lebih interaktif dalam menerima materi pelajaran, hal ini disebabkan adanya komunikasi langsung antara siswa dengan materi dan media pembelajaran. Suara yang diperdengarkan mengajak siswa untuk berkomunikasi. Bahkan hasil dari jawaban siswa dalam mengerjakan kuis dapat langsung diketahui dan mendapatkan komentar dari media tersebut. Materi pelajaran menjadi lebih cepat dipahami karena adanya gambar yang dapat menjelaskan materi yang diajarkan guru, sehingga dengan demikian jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.

Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan mengajak siswa mempelajari materi secara lengkap dan bertahan lama dalam ingatannya. Proses penyerapan informasi belajar dapat diterima dengan mudah melalui pemanfaatan media pembelajaran dan pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tersebut diperkuat gambaran penelitian mengenai penggunaan media interaktif yang menunjukkan penggunaan media interaktif di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo dinilai siswa dalam kategori baik sebanyak 13 orang atau sebesar (19%), dalam kategori cukup baik sebanyak 49 orang atau sebesar (72%) dan dalam kategori kurang baik sebanyak 6 orang atau sebesar (8,8%), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo dapat dikategorikan cukup baik. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif bermanfaat dalam memperjelas penyajian materi pelajaran yang disajikan guru, mempermudah penyerapan informasi,

materi pelajaran yang diberikan guru lebih konkrit (nyata). Penggunaan media interaktif juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera siswa yaitu dalam hal mempersingkat waktu belajar, penyajian materi lebih jelas dengan adanya visualisasi gambar, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka ke dalam kelas. Penggunaan media interaktif juga bermanfaat dalam mengatasi sikap pasif anak didik terutama dalam meningkatkan keaktifan siswa, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan dapat menimbulkan kegairahan dalam belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efektivitas program belajar, mengingat media pendidikan apapun bentuknya jika dipergunakan sebagaimana mestinya akan mempengaruhi dan dapat meningkatkan efektivitas program belajar mengajar di kelas antara guru dan siswa, sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu diharapkan guru dapat mengefektifkan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima materi pelajaran, sehingga siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

***Pengaruh Aktivitas Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo***

Dari hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa, dimana variabel aktivitas belajar memberikan kontribusi pengaruh sebesar 52,9% terhadap variabel prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan jika aktivitas belajar siswa tinggi maka akan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo. Dan sebaliknya jika aktivitas belajar siswa rendah maka akan menurun pula prestasi belajar IPS siswa Kelas V di

SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo tersebut.

Hasil analisis deskriptif juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo yang meliputi indikator aktivitas kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan gerak dan kegiatan menulis berada pada kategori cukup baik, yaitu sebesar 72%. Ini berarti siswa sudah memiliki aktivitas belajar yang baik, sehingga dapat mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa kearah yang lebih baik pula. Hal tersebut ditunjukkan dalam hal aktivitas visual yaitu fokus siswa dalam memperhatikan tampilan gambar cukup baik, aktivitas oral siswa meliputi aktivitas bertanya dan aktivitas mengeluarkan pendapat cukup baik, aktivitas listening siswa dalam hal meningkatkan kemampuan menulis laporan materi yang disajikan dalam media audio visual cukup baik, aktivitas drawing siswa dalam meningkatkan kemampuan memvisualisasikan materi yang disajikan dalam bentuk audio visual ke dalam gambar juga cukup baik,

aktivitas motorik siswa dalam mendorong siswa melakukan percobaan juga cukup baik, aktivitas mental siswa dalam hal meningkatkan kemampuan mengingat penyajian materi dalam bentuk audio visual serta meningkatkan kemampuan menganalisis masalah cukup baik, dan aktivitas emotional siswa dalam hal menimbulkan kegairahan dalam belajar juga cukup baik.

Hasil tersebut cukup relevan mengingat aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Dalam belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Dimana aktivitas belajar dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, membuat ringkasan, mengamati tabel, mengingat, berfikir, latihan atau praktek .

Dari uraian diatas jelas, bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Sebagaimana dikemukakan Montessori (dalam Slameto, 2003) yang menyatakan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Sehingga disini Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Pernyataan Montessori ini memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Pendapat tersebut diperkuat Rousseau (dalam Slameto, 2003) yang memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Hal ini menunjukkan tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Salah satu penyebab rendahnya aktivitas siswa dalam membaca, bertanya, mengeluarkan

pendapat, menulis, mengingat, memecahkan masalah, tenang dalam belajar mengajar di kelas dan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran IPS dapat terlihat dari bagaimana siswa mengikuti proses belajar ada siswa yang bersemangat dan ada juga yang malas untuk belajar.

Sehingga dibutuhkan peran guru untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, apabila siswa bisa melakukan aktivitas belajar yang mengairahkan maka siswa tidak hanya menunggu apa yang diberikan atau dicapai oleh guru, tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa akan dapat dilihat salah satunya dari keaktifan siswa tersebut karena siswa yang aktif akan mencoba menemukan, mendalami sendiri serta berdiskusi dengan teman sehingga materi pelajaran akan lebih lama diingat.

Mengingat dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, untuk itu guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang dapat

meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam menerima materi yang diberikan guru.

***Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo***

Berdasarkan interpretasi hasil penelitian di atas, diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa, yang ditunjukkan dengan probabilitas  $F_{hitung}$  sebesar 0,000 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ( $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ ). Sehingga keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran. Prestasi belajar merupakan penentu

sudah seberapa besar usaha siswa dalam mengikuti pembelajaran atau seberapa serius siswa mengikutinya. Prestasi belajar juga dapat diperoleh melalui pengalaman siswa dan latihan. Pengalaman yang baik akan memberikan pembelajaran yang baik pula bagi siswa sehingga siswa akan memberikan respons perubahan tingkah laku yang baik.

Prestasi belajar juga dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor dari dalam diri dan dari luar diri siswa. Siswa yang memiliki minat dan aktivitas yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran maka ia akan memperoleh hasil yang baik tetapi jika siswa tidak memiliki minat dan aktivitas belajar dari dalam dirinya maka hasil yang diperolehnya akan buruk. Factor lingkungan sekitar juga mempengaruhi karena jika lingkungan tidak mendukung proses pembelajaran maka proses tersebut tidak akan berjalan dengan baik sehingga tidak akan memberikan hasil yang baik pula.

Prestasi belajar yang maksimum akan diperoleh siswa jika ia melakukan aktivitas belajar yang sungguh-sungguh, tetapi jika siswa

tidak sungguh-sungguh dalam belajar maka hasil yang diperolehnya tidak akan maksimum. Oleh karena itu diperlukan upaya dari guru untuk dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efektivitas program belajar, mengingat media pendidikan apapun bentuknya jika dipergunakan sebagaimana mestinya akan mempengaruhi dan dapat meningkatkan efektivitas program belajar mengajar di kelas antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan mengajak siswa mempelajari materi secara lengkap dan bertahan lama dalam ingatannya. Proses penyerapan informasi belajar dapat diterima dengan mudah melalui pemanfaatan media pembelajaran sehingga akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.



Apabila aktivitas belajar siswa tinggi, prestasi belajar yang dicapai pun akan tinggi, sebaliknya apabila aktivitas belajar siswa rendah, prestasi belajar yang dicapai juga akan rendah. Hal ini dikarenakan keberhasilan belajar siswa akan dapat dilihat salah satunya dari keaktifan siswa tersebut karena siswa yang aktif akan mencoba menemukan, mendalami sendiri serta berdiskusi dengan teman sehingga materi pelajaran akan lebih lama diingat dan pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sehingga penggunaan media interaktif dalam penyampaian materi pelajaran cenderung akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar di kelas, karena melalui penggunaan media interaktif, siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih lengkap. Keluasan materi yang didapat oleh siswa ini akan menimbulkan minat belajar yang baru, karena konsep yang dijelaskan oleh media dapat disajikan dengan rekreatif dan menarik.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan, yaitu:

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo, dimana variabel penggunaan media interaktif memberikan kontribusi pengaruh sebesar 39,8% terhadap variabel prestasi belajar siswa.

Terdapat pengaruh yang signifikan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo, dimana variabel aktivitas belajar memberikan kontribusi pengaruh sebesar 52,9% terhadap variabel prestasi belajar siswa.

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif dan aktivitas belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas V di SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Kota Probolinggo, dimana kedua variabel bebas memberikan kontribusi atau pengaruh

sebesar 48,9% terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Association for Educational Communication and Technology (AECT)*, (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*, diterjemahkan oleh: Yusufhadi Miarso, dkk, Cetakan kedua, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010) *Metodologi Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ali, R. Moh. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. LKIS. Yogyakarta.
- Ali, Muhammad. (2007). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ali, Mustapa. (2011). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. Tesis. S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Universitas Negeri Malang.
- Astutik, Puji. (2012). *Pengaruh penggunaan media CD interaktif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN Rejosari 01 Bantur*. Skripsi. Program Studi PGSD. Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, Azhar. (1996). *Media Pengajaran*. Jakarta, Rajagrafindo Persada.
- Dalyono, M dan TIM MKDK IKIP Semarang. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimiyati, Mujiono. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. (1994). *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Gujarati. (1997). *Teori Ekonometrika*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Hamalik, Oemar. (2005). *Metoda Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hasan, Z. M. (1991). *Jenis dan Rancangan Penelitian Kuantitatif*. Malang, Pusat Penelitian IKIP.
- Maholtra, N.K. (1996). *Marketing Research: An Applied Orientation*. Prentice Hall International Inc., second edition. New Jersey.
- Martinis Yamin H, Bansu I. Ansari. (2008). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Margono. (1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Muhammad Joko Susilo. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasir, Moh., (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nasution. S. (1986). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Cet. Ke-1, Ed. 2. Jakart : Bumi Aksara.
- Poerwadarminta W.J.S. (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Cet. Ke.5. Jakarta: Balai Pustaka.

- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet-13. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Singgih. (1999). *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Sukmadinata, Nana Syodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. (1992). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sekaran, U (1992) *Research Methods for Business : A Skill Building Approach.*, Jhon Willey & Sons Inc. New York.
- Smaldino, Sharon, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. (1996). *Instructional Technology and Media for Learning*, Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle river, New Jersey colomcus, Ohio.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan faktor Yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara. Jakarta.
- Tejawati. S. Asiw. (2008). *Pengaruh Penggunaan Audiovisual Interaktif Terhadap Pembelajaran Geografi Fisik Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa*. *Tesis*. Surakarta: Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret.